

how



Amanda Alves Moreira

participou do **Bootcamp UX Design**, realizado de junho a agosto de 2020, incluindo 36 horas de conceitos, lives e mentorias com mais de 30 profissionais das mais importantes startups do Brasil, além de atividades extras de desenvolvimento de projetos e portfólio.

13 de agosto de 2020


Adri Quintas
Facilitadora


Barbara Borges
Facilitadora


Iasmim Mezari
Customer Experience

UX 
DESIGN
BOOTCAMP

Habilidades desenvolvidas no **Bootcamp UX Design**

🕒 Overview

O que é UX Design seguindo os princípios do Design Thinking e Double Diamond; Atuação e a carreira de UX Designers dentro de startups e empresas de tecnologia.

🕒 Descobrir

Design é sobre projetar para as pessoas. Estudamos e aplicamos estrutura e execução de pesquisas qualitativas e quantitativas, além de entender o ecossistema no qual o usuário está inserido. Usamos ferramentas/métodos como: Matriz CSD, 5W2H e Typeform.

🕒 Definir

Extração de insights de pesquisas, interpretando os dados coletados e identificando necessidades dos usuários, além de alinhar essas oportunidades com as expectativas do negócio. Para fazer isso foram utilizadas técnicas como User stories e Design Principles.

🕒 Idear

Fizemos a conexão de todas as informações e dados dos usuários, desenhando um fluxo de tarefas da persona com base na matriz de prioridades, o que resultou em um rabiscoframe (rascunho em papel da interface).

🕒 Prototipar

Aprendemos a prototipar no Figma o fluxo de tarefas e funcionalidades pensadas anteriormente, desenvolvendo um primeiro Design System. Neste módulo também, foram analisados projetos em um teste de usabilidade para avaliação heurística da interface e o conceito da sua solução foi validado.

🕒 Portfólio

No último módulo, avaliamos a melhor maneira de se apresentar para uma empresa e ingressar no mercado como um UX Designer.